# ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาวะเด็ก

## (E-Sports: Social Responsibility for Child Health)

สุขภาวะเด็ก เป็นหัวใจในการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย อันประกอบด้วย กาย จิต อารมณ์ สติปัญญา และสังคม ปัจจุบันกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ชิงรางวัล หรือที่รู้จักในชื่อ อีสปอร์ต เป็นความท้าทายต่อสุขภาวะเด็ก เนื่องจากเด็กๆ ใช้เวลาที่มากเกินความจำเป็นไปกับการเล่นเกม โดยไม่รู้เท่าทันว่าอาจจะส่งผลกระทบทางลบต่อตนเอง และตกอยู่ภายใต้การสื่อสารเพื่อการโฆษณาอย่างไร้การควบคุม และการจัดการแข่งขันที่ยังขาดกฎเกณฑ์เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก ดังนั้น ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ควรแสดงความรับผิดชอบร่วมทางสังคม ด้วยการกำหนดมาตรการ กฎเกณฑ์ หรือกติกาในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ต และร่วมสร้างความเข้าใจเพื่อสื่อสารถึงอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง และครบถ้วนในทุกมิติ ตลอดจนร่วมสร้างความเข้าใจและรู้เท่าทันอีสปอร์ต ให้เป็นไปอย่างทั่วถึง เข้มแข็ง และมีประสิทธิภาพ

สมัชชาสุขภาพแห่งชาติครั้งที่สิบเอ็ด

ได้พิจารณารายงาน เรื่อง ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาวะเด็ก[๑]

*รับทราบว่า* อีสปอร์ต (E-sports) เป็นการแข่งขันวิดีโอเกมที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือในการแข่งขัน มีรูปแบบ มาตรฐาน มีกฎระเบียบ มีการแข่งขันในเชิงกีฬา ที่เป็นปรากฏการณ์ใหม่ ได้รับความนิยมและเติบโตอย่างรวดเร็วในหมู่เด็กและเยาวชนทั้งในและต่างประเทศ มีผู้เล่นและผู้เข้าชมรวมกันนับพันล้านคนจากทั่วโลก

*ตระหนักว่า* การกีพาแห่งประเทศไทย (กกท.) โดยการลงนามของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงท่องเที่ยวและกีพา ได้รับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีพา และรับรองให้สมาคมไทยอีสปอร์ตเป็นสมาคมกีพา โดยใช้ชื่อว่า สมาคมกีพาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยเมื่อปี ๒๕๖๐ อันส่งผลให้การสื่อสารว่าอีสปอร์ต คือ กีพา เผยแพร่ไปในวงกว้าง ก่อให้เกิดความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลายและมีข้อถกเถียงเกิดขึ้นในหลายระดับ ว่าอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมการแข่งขันที่ก่อให้เกิดสุขภาพกายและใจที่แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้นหรือไม่ และก่อให้เกิดผลดีและผลเสียต่อสังคมโดยรวมในด้านต่างๆ อย่างไร

*กังวลว่า* ผู้ประกอบการในประเทศไทยได้จัดให้มีการแข่งขันอย่างกว้างขวางในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับโรงเรียน ชุมชน จังหวัด ประเทศ และระดับภูมิภาค ก่อให้เกิดการสื่อสารในเชิงโฆษณาเชิญชวนหลายรูปแบบไปสู่เด็กอย่างเปิดเผย เป็นวงกว้างโดยไร้การควบคุม

---

[๑] เอกสารสมัชชาสุขภาพ ๑๑ / หลัก ๓

*กังวลและห่วงใยว่า* เกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ตส่วนใหญ่มีกิจกรรมการพนันแฝงมากับเกมเพื่อทายผลผู้ชนะการแข่งขัน และแลกเปลี่ยนสิ่งของภายในเกมในหลายลักษณะ ซึ่งปรากฏให้เห็นอย่างแพร่หลายเป็นการทั่วไป อันนำมาซึ่งการสร้างค่านิยมที่เห็นว่าการพนันเป็นเรื่องปกติ ส่งผลให้เด็กเข้าสู่การพนันได้โดยง่ายและใกล้ตัว และขาดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นรอบข้าง ขณะที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนั้นดำเนินการกำกับและควบคุมดูแลการพนันในรูปแบบดังกล่าวได้ยาก

*รับทราบว่า* มีข้อมูลที่ชัดเจนว่าเด็กไทยมีพฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Behavior) เพิ่มขึ้น โดยพบข้อมูลว่าเด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมอยู่หน้าจอโดยเฉลี่ยมากกว่าทุกช่วงวัย และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เด็กไทยขาดกิจกรรมทางกาย นำมาสู่ปัญหาด้านสุขภาพ โดยเฉพาะแนวโน้มของความอ้วนที่เป็นบ่อเกิดของโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง เช่น โรคเบาหวาน โรคความดันโลหิตสูง เป็นต้น

*กังวลว่า* นอกจากปัญหาทางสุขภาพร่างกายแล้ว ยังมีข้อมูลทางการแพทย์ที่ยืนยันได้ว่าการที่เด็กเข้าสู่กิจกรรมอีสปอร์ตโดยขาดความเข้าใจ หรือฝึกซ้อมเล่นเกมเป็นเวลาติดต่อกันหลายชั่วโมงอย่างต่อเนื่อง อาจเกิดการเสพติดเกม เสพติดความรุนแรง อาจขาดการคิดวิเคราะห์และการควบคุมตนเอง ส่งผลต่อพฤติกรรมที่จะเปลี่ยนแปลงไปสู่ความก้าวร้าว ประสิทธิภาพทางด้านความจำและสติปัญญาในวัยเรียนลดลง และอาจส่งผลต่อการมีปัญหาสุขภาพจิตในระยะยาว อันอาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมอื่นๆ ตามมาได้อีกด้วย

*ตระหนักว่า* ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ต และการจัดการตนเองของเด็กและครอบครัวของเด็ก รวมทั้งผู้ปกครอง ยังเป็นปัญหาสำคัญ เนื่องจากข้อมูลข่าวสารถูกกำหนดวาระ ประเด็น แง่มุม และแหล่งข่าวอยู่เพียงไม่กี่กลุ่ม และยังมีการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับอีสปอร์ตที่ยังไม่ครอบคลุมทุกมิติ

*เห็นว่า* สุขภาวะเด็ก ซึ่งประกอบด้วยการเจริญเติบโต พัฒนาการ และการเรียนรู้ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา และสังคม ที่เชื่อมโยงกันเป็นองค์รวมอย่างสมดุล ควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างเข้มแข็งและมีประสิทธิภาพให้เหมาะสมกับช่วงวัย ดังนั้น การสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อไม่ให้อีสปอร์ตสร้างผลกระทบทางลบแก่สุขภาวะเด็ก จึงเป็นเรื่องที่จำเป็น และควรปฏิบัติร่วมกันอย่างเป็นองค์รวม ด้วยความมีประสิทธิภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับการคุ้มครองเด็กตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. ๒๕๔๖ และอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child)

จึงมีมติดังต่อไปนี้

๑. ขอให้ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ร่วมกับการกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงยุติธรรม กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงสาธารณสุข สำนักงานตำรวจแห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สภาองค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กรุงเทพมหานครและเมืองพัทยา องค์กรศาสนา สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ผู้ประกอบการเกี่ยวกับอีสปอร์ต ภาคประชาชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ร่วมกันกำหนดแนวปฏิบัติ หรือมาตรการและแนวทางการบังคับใช้เกี่ยวกับการจัดกิจกรรม

อีสปอร์ตที่ปลอดภัย เป็นธรรม โปร่งใส โดยเปิดเผยและครบถ้วนรอบด้าน เพื่อปกป้องและคุ้มครองเด็กทั้งในฐานะผู้ชม และผู้เข้าแข่งขันอีสปอร์ต

ทั้งนี้ สำหรับสถานศึกษา ขอให้หน่วยงานต้นสังกัดด้านการศึกษาและสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ร่วมกันจัดทำข้อกำหนดการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตและการจัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เพื่อให้เกิดการจัดกิจกรรมอีสปอร์ตที่มีความปลอดภัยต่อสุขภาวะเด็ก

๒. ขอให้ ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (COPAT) กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ร่วมกับ กระทรวงสาธารณสุข และสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยเป็นแกนหลัก ในการทำงานร่วมกับการกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงยุติธรรม สำนักงานตำรวจแห่งชาติ กรมประชาสัมพันธ์ สำนักนายกรัฐมนตรี สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ สมาคมผู้ปกครองและครูทุกแห่ง องค์กรวิชาชีพสื่อทุกแขนง ภาคประชาสังคม สภาองค์กรชุมชน สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กรุงเทพมหานครและเมืองพัทยา เครือข่ายเด็กและเยาวชนที่เกี่ยวข้อง ภาคประชาชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนเพื่อดำเนินการ ดังนี้

๒.๑ ศึกษาวิจัย แสวงหาข้อมูลและศึกษาผลกระทบ ด้วยวิธีการที่เปิดเผย หลากหลาย และรับฟังความคิดเห็นด้วยวิธีการที่ถูกต้องและเหมาะสม จากทุกภาคส่วนอย่างทั่วถึง เพื่อหาแนวทางในการสื่อสารสร้างจิตสำนึกเกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้องโดยได้รับการยอมรับจากทุกฝ่าย และร่วมเผยแพร่ข้อมูลข้อเท็จจริง และความรู้ เกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง รอบด้าน และสมดุล ทั้งในเชิงธุรกิจ เชิงเศรษฐกิจเชิงเทคโนโลยี เชิงการแพทย์และสาธารณสุข และเชิงสังคม ทั้งด้านบวกและด้านลบ

๒.๒ จัดทำสื่อทุกรูปแบบเพื่อการเผยแพร่ และสนับสนุนให้เกิดการสร้างชุดข้อมูล ความรู้ แนวปฏิบัติและคำแนะนำสำหรับเด็ก ผู้ปกครอง ครู ชุมชนเกี่ยวกับอีสปอร์ต พร้อมนำเสนอผลที่อาจจะเกิดขึ้นจากการเข้าเล่น เข้าแข่งขัน และเข้าชมอีสปอร์ตของเด็กอย่างครอบคลุมทุกมิติ และร่วมกันกำหนดแนวทางการป้องกัน การปกป้องคุ้มครองและการช่วยเหลือเยียวยาเด็กที่ได้รับผลกระทบจากอีสปอร์ตในทุกด้าน ในการเฝ้าระวังดูแลป้องกัน ส่งเสริม สนับสนุน แก้ปัญหา และดำเนินการพัฒนาศักยภาพ สถานศึกษาที่มีการเรียนการสอนต่ำกว่าระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่า ศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชน ร้านเกม ครอบครัว ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และให้ท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้องและทั่วถึง โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็กเป็นการเฉพาะ และบรรจุหลักสูตรการเรียนรู้เป็นรายวิชาพื้นฐานในหลักสูตรของสถานศึกษา

๓. ขอให้ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ร่วมกับการกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงยุติธรรม กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย

หน่วยงานเด็กและเยาวชนที่เกี่ยวข้อง องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กรุงเทพมหานครและเมืองพัทยา สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ สภาองค์กรชุมชน ภาคประชาชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน สร้างระบบและกลไกการเฝ้าระวังอย่างมีส่วนร่วม เพื่อให้เกิดการสอดส่องดูแล เป็นหูเป็นตา ร้องเรียน หรือบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ที่อาจละเมิดกฏระเบียบของสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ กฎหมายด้านคุ้มครองผู้บริโภค กฎหมายด้านการคุ้มครองเด็ก กฎหมายด้านการพนัน กฎหมายควบคุมร้านเกม และกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

๔. ขอให้ การกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงยุติธรรม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงศึกษาธิการ สภาองค์กรชุมชน สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานตำรวจแห่งชาติ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กรุงเทพมหานครและเมืองพัทยา สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ภาคประชาสังคม ภาคประชาชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน จัดทำกฎหมายเป็นการเฉพาะ เพื่อให้มีการจัดตั้งคณะกรรมการ กลไก และมาตรการในทุกระดับ ในการกำกับดูแลและควบคุมการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อสุขภาวะเด็ก การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตในทุกด้าน การจัดระดับความรุนแรงของเกม และมาตรการที่จำเป็นอื่นๆ เพื่อรับมือกับสถานการณ์ของธุรกิจและการจัดการแข่งขันที่เกิดขึ้นอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว อันจะส่งผลให้กิจการเกี่ยวกับอีสปอร์ตเป็นไปอย่างโปร่งใส เป็นธรรม ตรวจสอบได้ ปลอดภัย และส่งผลต่อการมีความรับผิดชอบร่วมทางสังคมต่อสุขภาวะเด็ก

๕. ขอให้ เลขาธิการคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ รายงานความก้าวหน้าต่อสมัชชาสุขภาพแห่งชาติครั้งที่ ๑๒